

MINAT SISWA SMA DAN SMK NEGERI DI KECAMATAN DRIYOREJO KABUPATEN GRESIK TERHADAP PERMAINAN FLOORBALL

Divia Ristie Valentina*, Anung Priambodo

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*divavalentina@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Olahraga saat ini mendapatkan perhatian yang cukup besar baik untuk meningkatkan kualitas manusia dalam kesegaran jasmani maupun untuk meningkatkan prestasi. Kegiatan olahraga di tanah air masih memerlukan perhatian dan pembinaan khusus, baik dalam usaha mencari bibit-bibit yang baru maupun dalam usaha peningkatan prestasi atlet. Potensi fisik seseorang dapat dikembangkan sejak duduk di bangku sekolah dengan memperkenalkan permainan baru yaitu permainan *floorball*. Permainan yang masih asing dan sangat berpotensi untuk meningkatkan prestasi di kancah Internasional dan juga mengembangkan karakter diantaranya bekerja sama, pantang menyerah, empati terhadap sesama, sportif dan disiplin. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) mengetahui minat siswa SMA dan SMK negeri di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik terhadap permainan *floorball*, 2) mengetahui aspek yang paling dominan dalam minat siswa SMA dan SMK negeri di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik terhadap permainan *floorball*. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas X SMA dan SMK negeri di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik dan dengan jumlah populasi 252 siswa yang terdiri dari 120 siswa dari SMA Negeri 1 Driyorejo dan 132 siswa dari SMK Negeri 1 Driyorejo. Metode yang digunakan untuk menganalisis hasil penelitian adalah pendekatan kuantitatif dan proses pengambilan data menggunakan instrument angket minat siswa. Hasil analisis statistik didapatkan minat siswa SMA dan SMK negeri di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik terhadap permainan *floorball* masuk kategori tinggi dengan nilai persentase 72%. Aspek yang paling dominan dalam minat siswa SMA dan SMK Negeri di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik terhadap permainan *floorball*, yakni aspek motif sosial dengan kategori tinggi sebesar 75,8%.

Kata Kunci: *floorball*, minat siswa

Abstract

Sports are currently gaining considerable attention both to improve human quality in physical freshness as well as to improve performance. Sports activities in the homeland still require special attention and coaching, both in the business of finding new seeds as well as in the effort of increasing the achievement of athletes. A person's physical potential can be developed since sitting on a school bench by introducing a new game of *floorball*. The game is still unfamiliar and very potentially to improve the achievement of the international and also develop the character of those who cooperate, never give up, empathy towards others, sportsmanship and discipline. The purpose of this research are 1) to find out the students interest of State Senior High School and State Vocational High School at Driyorejo District of Gresik Regency towards the *floorball* game, 2) knowing the most dominant aspect in the interest of State Senior High School and State Vocational High School at Driyorejo District of Gresik Regency towards the *floorball* game. The target of this research is tenth grade State Senior High School and State Vocational High School in Driyorejo District of Gresik Regency with a population of 252 students consisting of 120 students from State Senior High School 1 Driyorejo and 132 students from State Vocational High School 1 Driyorejo. The method used to analyze the research results is a quantitative approach and data retrieval process using the student interest questionnaire. The results of the statistic analysis got the interest of State Senior High School and State Vocational High School at Driyorejo District of Gresik Regency towards the *floorball* game in high category with a percentage value 72%. The most dominant aspect in the interest of State Senior High School and State Vocational High School at Driyorejo District of Gresik Regency towards the *floorball* game, the social motives with a high category of the pattern is 75.8%.

Keywords: *floorball*, student interests

PENDAHULUAN

Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu hal. Minat timbul dalam diri siswa untuk memperhatikan, menerima, serta melakukan sesuatu tanpa ada yang menyuruh, sesuatu itu dinilai penting atau berguna bagi dirinya (Subini, 2012: 87). Minat juga sangat memengaruhi hasil belajar siswa. Minat yang tinggi dapat menuntun untuk mencoba dan belajar lebih baik lagi. Dengan menumbuhkan minat siswa terhadap suatu kegiatan di sekolah akan menjadikan siswa lebih aktif. Menurut Palmer (2009: 148), minat situasional adalah suatu kejadian sementara, itu memiliki potensi untuk menjadi sangat penting, karena penelitian menunjukkan bahwa beberapa pengalaman dari kepentingan situasional dapat berkembang menjadi bunga longtermis. Menurut Hamsa (2015: 784), siswa merupakan sumber daya manusia yang potensial dan perlu mendapatkan suatu perhatian dan kepercayaan serius sehingga mereka mampu mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Pengembangan potensi-potensi yang dimiliki siswa dapat dilakukan dengan cara mengenalkan olahraga baru yang belum diketahui atau terbilang masih asing kepada mereka ini bertujuan untuk mengembangkan bakat, minat, dan keterampilan. Permainan yang baru mampu menumbuhkan minat dan keterampilan dalam diri siswa. Permainan yang menjadikan siswa lebih aktif, disiplin dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Namun dalam memperkenalkan permainan baru harus disesuaikan dengan usia dan kompleksitas kesulitannya sehingga siswa mampu melakukannya dan tetap tertarik atau berminat terhadap permainan tersebut.

Salah satu cabang olahraga yang belum populer di masyarakat Indonesia adalah *floorball*. *Floorball* adalah olahraga kerja sama yang dilakukan secara indoor, dalam bermainnya menggunakan stik, bola dan gawang. *Floorball* dimainkan dalam 20 menit sebanyak 3 periode. Pada lapangan berukuran 40×20 m. Lapangan dikelilingi oleh papan pantul setinggi 0,5 m. Gawang *floorball* berukuran 1.6×1.15 m. Enam pemain dari masing-masing tim, termasuk kiper, berpartisipasi dalam bermain aktif. Diameter bola *floorball* 72mm dan berat bola 23gram dan memiliki lubang sebanyak 26 lubang berukuran 11mm. Tongkat *floorball* terbuat dari bahan karbon dan komposit. Pemain tidak diperbolehkan untuk menyentuh bola dengan kepala atau lengan dan memukulnya setinggi di atas lutut. Kiper tidak menggunakan tongkat dalam bermain (Stervo & Nordström, 2014).

Permainan *floorball* pertama kali dikembangkan di Swedia pada tahun 1970. Olahraga ini dimulai sebagai permainan yang dimainkan saat waktu luang di sekolah-

sekolah, dan latihan pra-musim untuk perkumpulan ice hockey (Oksanen, 1986). Indonesia sendiri tergabung dalam *Internasional Floorball Federation* (IFF) pada tahun 2009. Setelah tergabung sebagai anggota IFF, Indonesia mengikuti beberapa kejuaraan tingkat Asia, yaitu Sea Games 2013 Myanmar, Sea Cup 2014 Singapura, AOFC (*Asia Oceania Floorball Cup*) 2017 putra di Thailand, AOFC 2018 putri di Singapura. Berdasarkan beberapa kejuaraan yang telah diikuti oleh Indonesia di tingkat Asia tersebut menunjukkan bahwa Indonesia memiliki potensi untuk meraih prestasi di tingkat Asia.

Prestasi *floorball* Indonesia di tingkat Asia masih belum di kategorikan bagus. Oleh karena itu *floorball* di Indonesia perlu dikembangkan lebih luas dan meningkatkan prestasi. Salah satu cara untuk mengembangkan *floorball* di Indonesia adalah dengan membina dan memperkenalkan *floorball* di sekolah. Di kalangan sekolah-sekolah, *floorball* sudah mulai berkembang pesat. Di beberapa provinsi di Indonesia, *floorball* sudah menjadi ekstrakurikuler di masing-masing sekolahnya. Dilihat dari potensi, permainan *floorball* berpeluang untuk dikembangkan di Indonesia, dan berdasarkan sekolah-sekolah di Jawa Timur yang memiliki ekstrakurikuler *floorball* dapat dilihat bahwa peminatnya masih kurang. Peminat *floorball* didominasi dari sekolah-sekolah swasta atau internasional dibandingkan dengan sekolah negeri.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka pada penelitian ini akan mengungkapkan tentang gambaran seberapa besar minat siswa SMA dan SMK Negeri di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik terhadap permainan *floorball*. Penelitian ini dilakukan di SMA dan SMK Negeri Driyorejo karena lapangan yang memadai untuk dilakukan permainan *floorball* dan memiliki potensi untuk mengembangkan permainan *floorball* menjadi ekstrakurikuler. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena penelitian ini bisa dijadikan salah satu cara untuk mengenalkan olahraga *floorball* kepada siswa-siswa SMA dan SMK Negeri di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik dan membantu mengembangkan olahraga *floorball* di Jawa Timur khususnya di Kabupaten Gresik. Jika data hasil penelitian ini sudah diketahui, maka penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi perkembangan olahraga *floorball* di Jawa Timur melalui aspek-aspek yang mendukung minat siswa untuk mengikuti olahraga *floorball* dan menjadi awal serta data potensial untuk ditindak lanjuti perkembangan ekstrakurikuler di sekolah-sekolah se-Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui “Minat Siswa SMA dan SMK di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik Terhadap Permainan *Floorball*.”

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian survei. Penelitian survei ialah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data yang pokok (Maksum, 2018: 86). Dalam Penelitian ini sampel yang digunakan adalah keseluruhan siswa kelas X SMA dan SMK Negeri di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik yang terdiri dari 2 sekolah yaitu berjumlah 252 siswa. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *Proportional Random Sampling*.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket minat siswa. Menurut Arikunto (2010: 194), angket adalah seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Angket minat siswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat siswa yang berupa pernyataan positif dan negatif yang mengadopsi dari Furqon (2016) yang berjudul "Analisis Minat Siswa Kelas V SD se-Gugus Wonosobo Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi terhadap Permainan Tee Ball". Hasil uji validitas=0.246-0.672 dan uji reliabilitas=0.876. Menurut Arikunto (2010: 195), dipandang dari cara menjawab angket yang digunakan dalam penelitian adalah angket tertutup, yang terdapat beberapa alternatif jawaban yang ada pada kolom yang disediakan. Sementara itu responden tinggal memilih dari jawaban yang sudah ada yang mendekati atau sesuai dengan pilihan jawaban responden. Jika dipandang dari jawaban yang diberikan, angket dalam penelitian ini termasuk dalam angket langsung, yaitu responden menjawab tentang dirinya. Jika dipandang dari bentuknya, angket dalam penelitian ini menggunakan check list dan rating-scale. Check list yaitu sebuah daftar dimana responden tinggal membubuhkan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai. Sementara rating-scale yaitu pernyataan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan. Analisis data menggunakan teknik analisis data perhitungan statistic secara program IBM *spss statistic 20* yang sesuai kajian teoritis serta menggunakan rumus sebagai berikut: *mean*, standart deviasi, varian dan persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data akan disajikan berupa data yang telah didapat dari hasil penelitian menggunakan analisis statistik sebagai berikut:

Tabel 1. Frekuensi Tingkat Minat Siswa SMA dan SMK Negeri di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik

Kategori	Interval	Frekuensi	Persen
Sangat Tinggi	81%-100%	51	20%
Tinggi	61%-80%	181	72%
Sedang	41%-60%	20	8%
Rendah	21%-40%	0	0%
Sangat Rendah	0%-20%	0	0%
Total		252	100%

Berdasarkan hasil analisis statistik didapatkan minat siswa SMA dan SMK negeri di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik terhadap permainan *floorball* termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai persentase 72%. Hal ini disebabkan karena permainan *floorball* adalah hal yang baru mereka ketahui sehingga menimbulkan rasa keingintahuan yang besar untuk mencobanya. Dengan melihat demonstrasi dan ekshibisi yang dilakukan oleh peneliti, para siswa beranggapan bahwa permainan *floorball* olahraga yang menarik untuk dilakukan. Selain itu adanya penelitian ini menambah wawasan mereka terhadap perkembangan olahraga di Indonesia, khususnya di Jawa Timur. Setelah siswa mempraktekan permainan *floorball* mereka merasa bahwa permainan *floorball* mudah untuk dilakukan dan menimbulkan perasaan senang saat melakukan permainan *floorball*. melakukan permainan *floorball* mengharuskan seluruh anggota tubuh untuk aktif bergerak. Oleh karena itu selain mudah dilakukan dan menimbulkan perasaan senang permainan *floorball* juga menyehatkan tubuh sehingga dapat dikatakan melakukan permainan *floorball* merupakan kegiatan yang bermanfaat saat dilakukan di waktu luang. Karena *floorball* termasuk dalam olahraga prestasi dan pada dasarnya *floorball* adalah olahraga baru di Indonesia maka peluang untuk berprestasi melalui olahraga *floorball* mempunyai peluang yang sangat besar. Tetapi ada 20% atau sejumlah 51 siswa yang tergolong sangat tinggi dan tergolong sedang 8% atau sejumlah 20 siswa. Siswa yang tergolong sangat tinggi karena siswa baru mencoba permainan ini pertama kali dengan gembira dan sungguh-sungguh. Beberapa siswa, baik di SMA Negeri 1 Driyorejo maupun SMK Negeri 1 Driyorejo ada yang ingin mencoba kembali bermain *floorball* bahkan ada beberapa siswa yang ingin bergabung untuk latihan di UKM *floorball* UNESA. Sedangkan tergolong sedang karena selama proses pelaksanaan ada sedikit kendala yaitu lapangan yang tidak dikelilingi oleh papan pantul menyebabkan bola sering menggelinding ke luar batas lapangan yang digunakan dalam permainan *floorball*.

Tabel 2. Aspek-aspek pada Minat Siswa Keseluruhan SMA dan SMK Negeri di Kecamatan Driyorejo terhadap Permainan *floorball*

Aspek	Jumlah skor keseluruhan	Jumlah nilai max	Kategori	Persen
Dorongan dari dalam	18.489	25.200	Tinggi	73,37%
Motif Sosial	6.686	8.820	Tinggi	75,8%
Emosional	4.469	6.300	Tinggi	70,94%

Berdasarkan tabel di atas yang menunjukkan seberapa besar aspek-aspek yang dimiliki pada minat siswa SMA dan SMK Negeri di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. Aspek yang menunjukkan paling memengaruhi siswa dalam minat terhadap permainan *floorball* adalah aspek motif sosial termasuk dalam kategori tinggi sebesar 75,8%. Siswa cenderung lebih senang atau tertarik terhadap permainan *floorball* karena mengikuti teman yang berada di lingkungannya karena dalam permainan ini diperlukan interaksi lebih dari 1 orang. Menurut Griffith dan Wallhead (dalam Wikman 2018: 38). Bahwa aspek sosial penting untuk partisipasi seseorang dalam melakukan sesuatu. Nielsen (dalam Wikman 2018: 38) menemukan bahwa pria yang berpartisipasi dalam latihan sepak bola digambarkan telah memperoleh teman baru sebagai hasil yang menguntungkan dari terlibat dalam permainan tim. Sama halnya dengan permainan *floorball* yang memerlukan tim untuk melakukan permainan.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian tentang minat siswa kelas X SMA Negeri dan SMK Negeri di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik terhadap permainan *floorball*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Minat siswa SMA Negeri dan SMK Negeri di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik terhadap permainan *floorball* masuk kategori tinggi dengan persentase 72%.
2. Aspek yang paling dominan dalam minat siswa SMA dan SMK Negeri di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik terhadap permainan *floorball* adalah aspek Motif Sosial yang termasuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 75,8%.

Saran

Saran yang diajukan oleh peneliti sebagai hasil dari proses penelitian yang telah dilakukan yaitu:

1. Sebagai acuan untuk diadakan ekstrakurikuler *floorball* di SMA dan SMK Negeri di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik.
2. Apabila diadakan penelitian berikutnya, lebih ditingkatkan cakupan sekolahnya karena permainan ini masih terbilang baru dan sangat berpotensi menjadi olahraga prestasi sehingga guru maupun siswa perlu diperkenalkan permainan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Furqon, Fajar. (2016). *Analisis Minat Siswa Kelas V SD Se-Gugus Wonosobo Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi terhadap Permainan Tee Ball*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FIK Universitas Negeri Surabaya.
- Hamsa, Mukhammadi. (2015). Survey Minat Siswa Kelas VII dan VIII di SMPN 1 Bangil dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Renang. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3 (3): 783-788.
- Maksum, Ali. (2018). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Oksanen. (1986). *Floorball Youth Start Up Kit*. International Floorball Federation.
- Palmer, David H. (2009). Student Interest Generated During an Inquiry Skills Lesson. *Journal Of Research In Science Teaching*, 46(2): 147-165.
- Stervo, T. & Nordström, A. (2014). Science of floorball: a systematic review. *Journal of Sports Medicine*, 5: 249-255.
- Subini, Nini. (2012). *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Menteri Pustaka.
- Wikman, Johan M. (2018). Are Team Sport Games More Motivating Than Individual Exercise For Middle-Aged Women A Comparison Of Levels Of Motivation Associated With Participating In Floorball And Spinning. *Journal Of Kinesiology*, 50 (1): 34-42.